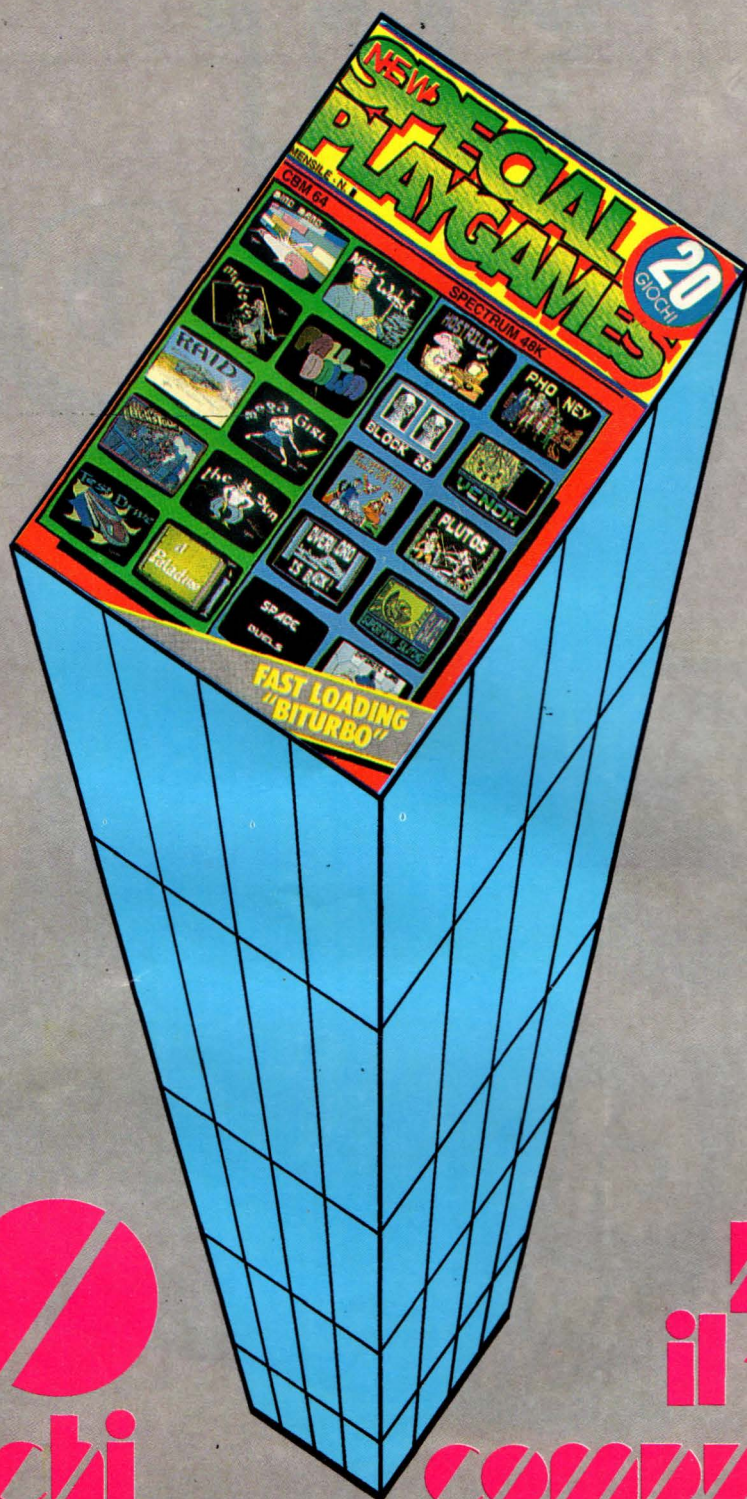
Mensile - Anno IV - N. 41

CBM 64

HIT PARADE

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE
CBM 64
SPECTRUM 48K
20 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

GALASSIE MALEDETTE

Le galassie e lo spazio interplanetario sono gli sfondi ideali per i giochi sparaspara. Quasi tutti questi arcade sono ambientati nel blu scuro e i raggi laser tagliano con la loro luce questi fondali costellati di alieni e di morti. Non si esime da questa verità incontrovertibile la nostra rivista che presenta alcune recensioni che hanno la galassia protagonista inquietante. *Datastorm*, *Stormtrooper* e *Money Blood* sono tre esempi di quanto detto.

HIT PARADE N. 41 - Periodico mensile - Gennaio 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

0-52

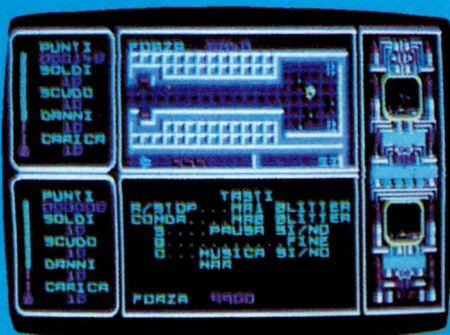
TENNIS

Tennis vi permetterà di immedesimarvi nella parte di un grande campione che prende parte a tornei internazionali, consentendovi di visitare località di tutto il mondo e di disputare incontri di singolo e doppio su terra battuta e erba. Dovrete disputare il set decisivo di un incontro di tre set. Sullo schermo la panoramica del campo viene effettuata a livello del pubblico per il servizio, per passare poi ad una vista dall'alto per i tiri successivi. Disponete di 4 colpi: piatto, colpo tagliato, top spin, lob. Colpite la palla quando lampeggia. Ricordate: il nostro gioco segue le regole standard del tennis, in conformità alle quali vince il set che ha vinto 6 giochi. Se riuscirete ad aggiudicarvi l'incontro verrete promosso ad una nuova località.

JOYSTICK PORTA 1/2

P	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
P + SPAZIO	piatto
L + SPAZIO	lob
Z + SPAZIO	colpo tagliato
X + SPAZIO	top spin
R	inizio gioco

52-95

ASTRO MARINES

La base sottomarina di Watergate è stata completamente invasa da mostri che si sono impadroniti di tutte le infrastrutture di sopravvivenza. Inoltre gli alieni hanno disseminato in quasi tutte le stanze ed in alcune anche più d'uno dei generatori di alieni, rappresentati con una L, che dovrai accuratamente disintegrare per impedire che si rigenerino. Il tuo scopo, come capitano degli Astro Marines, sarà quello di ripulire tutte le stanze dagli alieni, ma ricorda che per aprire le varie porte a tenuta stagna dovrai recuperare le card del loro colore che si trovano un po' ovunque: quelle gialle si aprono con le card gialle, quelle rosse con quelle rosse e così via. Spara a più non posso e ricorda che anche i muri possono essere disintegrati con più colpi. Raccogli anche i soldi, sono sempre utili. Ripulito un settore cerca la porta di uscita per passare a quello successivo.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	Mr. 1 Blitter
C=	Mr. 2 Blitter
S	pausa sì/no
Q	fine gioco
O	musica sì/no

PETRO

Non vedendo arrivare il loro nemico, essi pensarono che fosse rimasto vittima nel castello di ghiaccio. Così Duardo partì alla sua ricerca, ma dopo ore di attesa nessuno si fece vivo. Fu allora che Galgio pensò di andare a vedere che cosa fosse successo. Dopo vari giorni, fu la volta di Bigio che, preoccupatissimo, si recò al castello di ghiaccio. Passata una settimana in attesa, senza avere notizie, Petro l'ultimo dei quattro amici, decise di scoprire cosa ne fosse stato dei suoi compagni. Arrivato al castello si rese però conto che purtroppo Bigio, Galgixo, Duardo e Pildo erano ormai ridotti a statue di ghiaccio. Saprai aiutare Petro a salvare i suoi amici evitando gli spiritelli malvagi in grado di congelarlo fino alle ossa?

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa sì/no
L	sinistra
:	destra
SPAZIO	salta

UFO

Dopo la grande pace tutti i popoli della Terra erano riusciti a trovare anche un accordo per la produzione di energia costruendo su un satellite una grossa centrale nucleare. Ma un brutto giorno la centrale smise di funzionare e la Terra si trovò costretta a sopravvivere senza di essa. Allora venne rammentato che le vecchie Repubbliche avevano immagazzinato in 4 pianeti limitrofi delle scorte energetiche. A te è stato affidato il compito di visitare i 12 territori alieni per raccogliere i contenitori nucleari da ciascun pianeta, usando la tua navetta dotata di complessi sistemi di guida. Se riuscirai in queste prime scorrerie, otterrai la possibilità di raggiungere la caverna dove si trova il nocciolo.

JOYSTICK PORTA 2

CRSR ⇄	trattore
CRSR ⇅	spinta
2	rotazione sinistra
X	rotazione destra
FUOCO	raggio trattore

152 - 192

SPECIAL GROUP

Dopo numerose e faticose ricerche i sensori del satellite Vultrun hanno rintracciato in una base sperduta sul pianeta Alquatron alcuni prigionieri di guerra. Lo Special Group è stato inviato a bordo di un elicottero dotato delle più moderne attrezzature di offesa: mitragliatori raffreddati a ghiaccio a secco, bombe, laser, razzi per distruggere le basi operative nemiche e soprattutto recuperare gli ostaggi. Con il vostro elicottero dovrete compiere movimenti ardui e pericolosi e mentre difendete la vostra incolumità osservate attentamente il luogo ove si trovano gli uomini che urlano aiuto. Dietro ogni angolo, ogni spuntone di roccia, può nascondersi il pericolo, ma noi siamo certi che gli ostaggi potranno confidare in voi per riabbracciare i loro cari in patria.

JOYSTICK PORTA 2

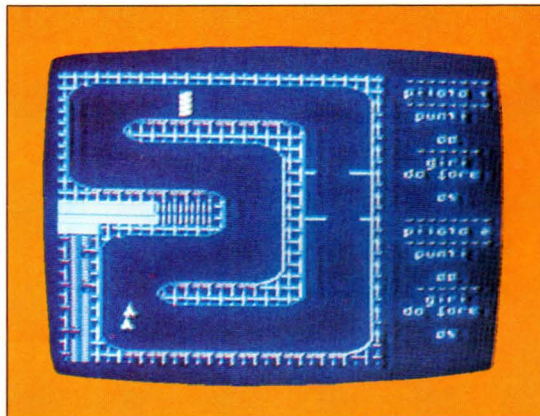
SPAZIO cambio arma
FUOCO inizio gioco

RATIO

Le spie del governatore hanno avuto come al solito la meglio e sono finalmente riuscite a scoprire la base nemica degli alieni vortroniani, che da qualche tempo attaccano, violando la tregua in corso, i nostri avamposti più sperduti. Dopo un breve periodo di addestramento per perfezionare la tua già ottima abilità di pilota ti viene affidata una navetta molto veloce con la quale tu possa fare un raid al di sopra della base aliena. Qui dovrai distruggere sia le astronavi di pattuglia per permettere ai tuoi compagni di raggiungerti incolumi, sia i velivoli ancora a terra per impedire ai nemici di potersi difendere. Raccogli il carburante indispensabile alla tua autonomia e ricorda che la sicurezza dei nostri coloni dipende dalla tua abilità.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NEUTRO

Siamo nell'anno 25.100: le corse automobilistiche e le gare di motocross hanno perso d'interesse per molti, infatti quasi nessuno usa questi veicoli che sono considerati dei puri pezzi di antiquariato. Molto in voga è invece una gara a bordo di navette mosse a getti d'aria in un'atmosfera priva di gravitazione. Anche tu hai trovato il tempo e l'opportunità di recarti in uno di questi autodromi e ti sei seduto ai comandi della navetta affidatati. Dovrai percorrere un certo numero di giri del tracciato (all'inizio della gara potrai scegliere quanti tracciati vorrai passare) raggiungendo, per la segnalazione della fine del giro, la freccia da cui sei partito. Ma vedrai, manovrare la navetta non è così semplice e ti saranno necessarie abilità, prontezza di riflessi e molta costanza.

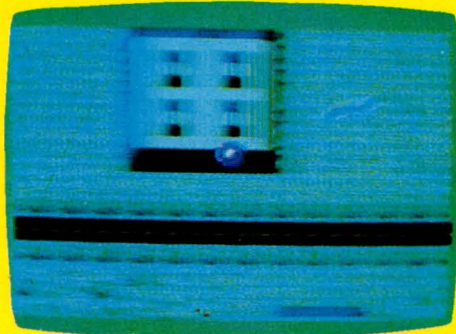
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FIRE TO LIFE

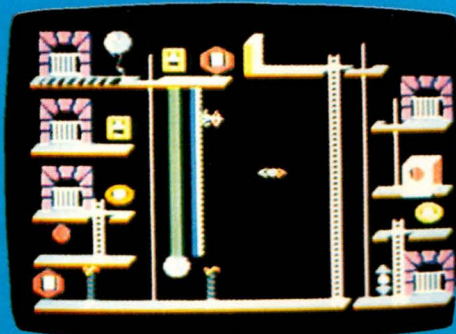
Nel pieno della battaglia, all'improvviso si sente una sventagliata di mitragliatrice. È il segnale che dà il via a una sarabanda di colpi. Le traccianti passano bassissime sopra la testa del nostro eroe, un indomito "marines" che armato soltanto della sua arma automatica comincia ad affrontare il nemico confidando nella velocità di reazione dei suoi nervi e nella potenza di fuoco del suo mitra. Deve stare ben attento a non trovarsi con il caricatore scarico quando il nemico lo pressa più da vicino. Non ha del resto molte altre possibilità di portare a casa la pelle. Ma un vero combattente ha sempre presente la possibilità di morire per la propria patria.

JOYSTICK PORTA 2

CLEANER

Il tuo pianeta Masterstore è stato attaccato e alienato da una razza di perfidi straliani che hanno imprigionato i governanti rendendo la popolazione schiava. Ma fortunatamente ti trovavi momentaneamente fuori quando tutto ciò avvenne e soprattutto eri alla guida del tuo velivolo spaziale. Dopo aver volato per anni luce per questo scopo, raggiungi finalmente la base aliena nascosta nelle profondità di Stralian e qui dovrai abbatterla perché le forze sul tuo pianeta lascino liberi i tuoi confratelli. Ma prima di raggiungere la base dovrai distruggere tutte le torrette laser, i depositi di armi e munizioni dei 4 stadi preliminari.

JOYSTICK PORTA 2

F1/SPAZIO fuoco

SUNKED

La tua curiosità questa volta ti ha giocato un tiro mancino. Sei entrato furtivamente all'interno di un antico maniero alla ricerca di nuove avventure quando il portone ti si è richiuso alle spalle. A questo punto dovrai girare i vari bui corridoi alla ricerca del modo di uscire. Ma la cosa non sarà così semplice: ti capiterà infatti di incontrare malefici fantasmi, spaventosi mostri e se sarai proprio sfortunato anche la mummia. Per difenderti da queste creature avrai a disposizione vari mezzi: un fucile antimateria, macchine lanciasaette, delle quali dovrai prima studiare il funzionamento, e teletrasportatori, che disseminati ovunque potrai utilizzare per spostare cose o persone. Dovrai fare inoltre molta attenzione ai trabocchetti, che sono nascosti ovunque, ma che potrai usare in tuo favore contro i tuoi nemici.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO JOY PORTA 1 1 giocatore

FUOCO JOY PORTA 2 2 giocatori

OVULUS

Il mondo di Fantasia è caduto nella desolazione più nera, ovunque vi è morte e disperazione e la popolazione è perennemente triste. Tutto perché gli arcobaleni sono stati rubati assieme a perle e calici preziosi dal portagioie della principessa che ora versa in lacrime. Per ovviare a questa tremenda situazione il mago di corte si è travestito da ovetto ed è intenzionato a trovare il maltolto e riportarlo alla principessa. Aiutalo nella sua faticosa ricerca facendogli eliminare gli esseri che minano alla sua salute succhiandogli energia, e permettendo a Ovulus di raccogliere anche sfere di cristallo, libri di magie e persino altre cose che potranno essergli utili nella sua impresa. Speriamo che Ovulus riesca nel suo intento così che la gioia possa tornare a Fantasia.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco

DEEP SPACE

Sei riuscito a portare a termine una missione molto importante per il tuo pianeta, il sovrano regnante per dimostrarti la sua gratitudine ti ha offerto l'opportunità di ragranellare un gruzzolo di diamanti. Ma per rendere il tuo premio più ambito e "sudato" ha stabilito un tempo limite nel quale dovrai girare per il labirinto della fortezza dello spazio alla ricerca del tuo premio. Da buon briccone il sovrano ha anche fatto appostare dei simpatici mostri che sparano bolle affaticanti o proiettili soporiferi. Usa abilmente le teleport per spostarti da un luogo all'altro del labirinto e raccogli le clessidre che aumentano il tempo a tua disposizione.

JOYSTICK PORTA 2

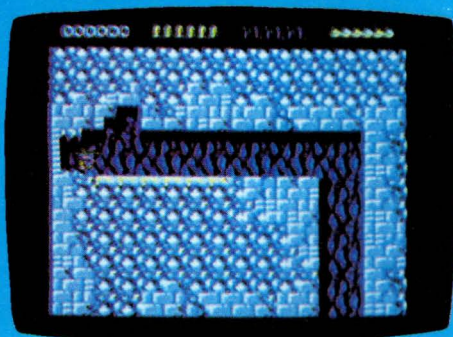
FUOCO	inizio gioco

GUERRILLA

Questa avventura vi porterà direttamente al centro di una spaventosa battaglia nel mezzo della giungla indocinese. Nascosto tra la fronde di alcune piante e armato di una potente arma a ripetizione attacca e colpisci a morte paracadutisti, guerriglieri che appaiono all'improvviso, elicotteri ed aerei. Ricorda di colpire anche le munizioni che appaiono sullo schermo perché saranno l'unico mezzo a tua disposizione per fare rifornimento. Stai molto attento a non farti colpire a tua volta, perché non sei invisibile e i tuoi nemici cercheranno di renderti pan per focaccia. Prontezza di riflessi e sangue freddo saranno i requisiti necessari per rimanere vivi in questo inferno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DANGER SOURCE

Alla fine del 1944 alcuni studiosi di civiltà tribali sono da poco ritornati dalla giungla amazzonica, nella quale sono entrati in contatto con molte varietà di tribù con abitudini, usi e costumi assai differenti tra di loro. Alcune di queste tribù hanno una propria civiltà e gli studiosi sono rimasti soprattutto colpiti da una popolazione che sembra abbia origini antichissime e potrebbe persino discendere dagli antichi Maya. Il professor Warden, curioso di conoscere di più, è tornato con un proprio aeroplano per cercare questi uomini, purtroppo per uno strano scherzo del destino è dovuto atterrare urgentemente in una zona desolata abitata da "mangiatori di uomini". Riuscirà a scappare da questi affamati e a ritrovare quella tribù che cercava originariamente.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco/spara

STAR VOYAGER

Scarlet è uno spericolato pilota di un astrocaccia stellare, che, stanco di correre sul filo del rasoio nella cruenta disfida fra la Federazione stellare e le legioni dell'Armata Romulana, decide di svagarsi vagabondando nello spazio infinito! Il principale obiettivo del gioco è quello di recarsi in tutti i posti indicati dalla mappa stellare ed in ognuno di questi eliminare, se necessario, astronavi nemiche servendosi di un potente radar per individuarle e di missili anti materia per distruggerle. Fatto ciò nei settori che contengono dei pianeti dovrete giocare delle partite con stranissime carte assieme agli abitanti del luogo! Vostro compito è quello di fare in modo che essi abbiano delle buone carte per disputare delle buone mani di gioco! In cambio di ciò essi vi daranno alcuni preziosissime axiw che in breve tempo vi faranno ricchissimo!
In definitiva il vero scopo del gioco è quello di racimolare migliaia di questi preziosi axiw! Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2 necessario
TASTI UTILIZZATI

Q/A	accelera/decelera
RUN/STOP	pausa
SPAZIO	giro veloce
R/S + RESTORE	nuova partita

LAST CAVERNS

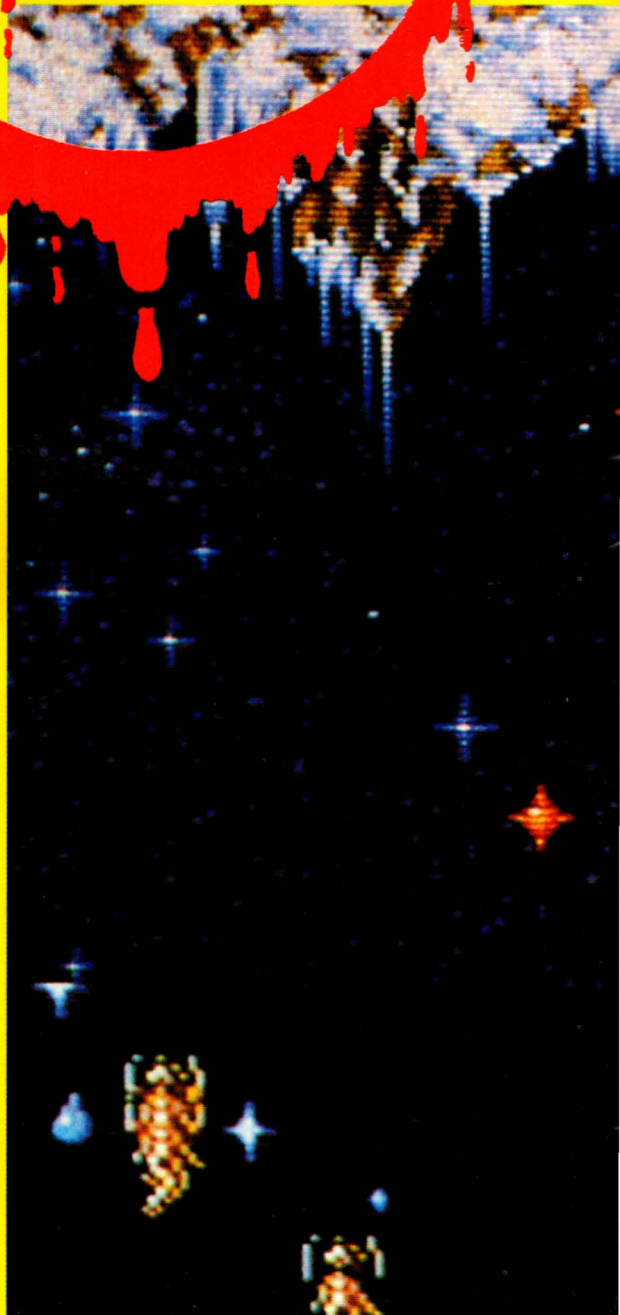
Il malvagio mago Lizgott ha nascosto in una caverna sotterranea i tesori del buon Re Artù, trasportandola poi sotto l'isola di Zangord, dove un esecito di perfide creature monta una guardia ininterrotta. Per recuperare i beni del disperato sovrano e ridare la fiducia al popolo il prode paladino, dopo aver raggiunto l'isola maledetta dovrà infilarsi nel dedalo degli infiniti corridoi sotterranei alla ricerca dell'ultima e più infernale caverna di Zangord. Per difendersi dai mille mortali pericolo il nostro eroe potrà lanciare palle di fuoco, ma soprattutto dovrà contare sulla sua destrezza e intelligenza.

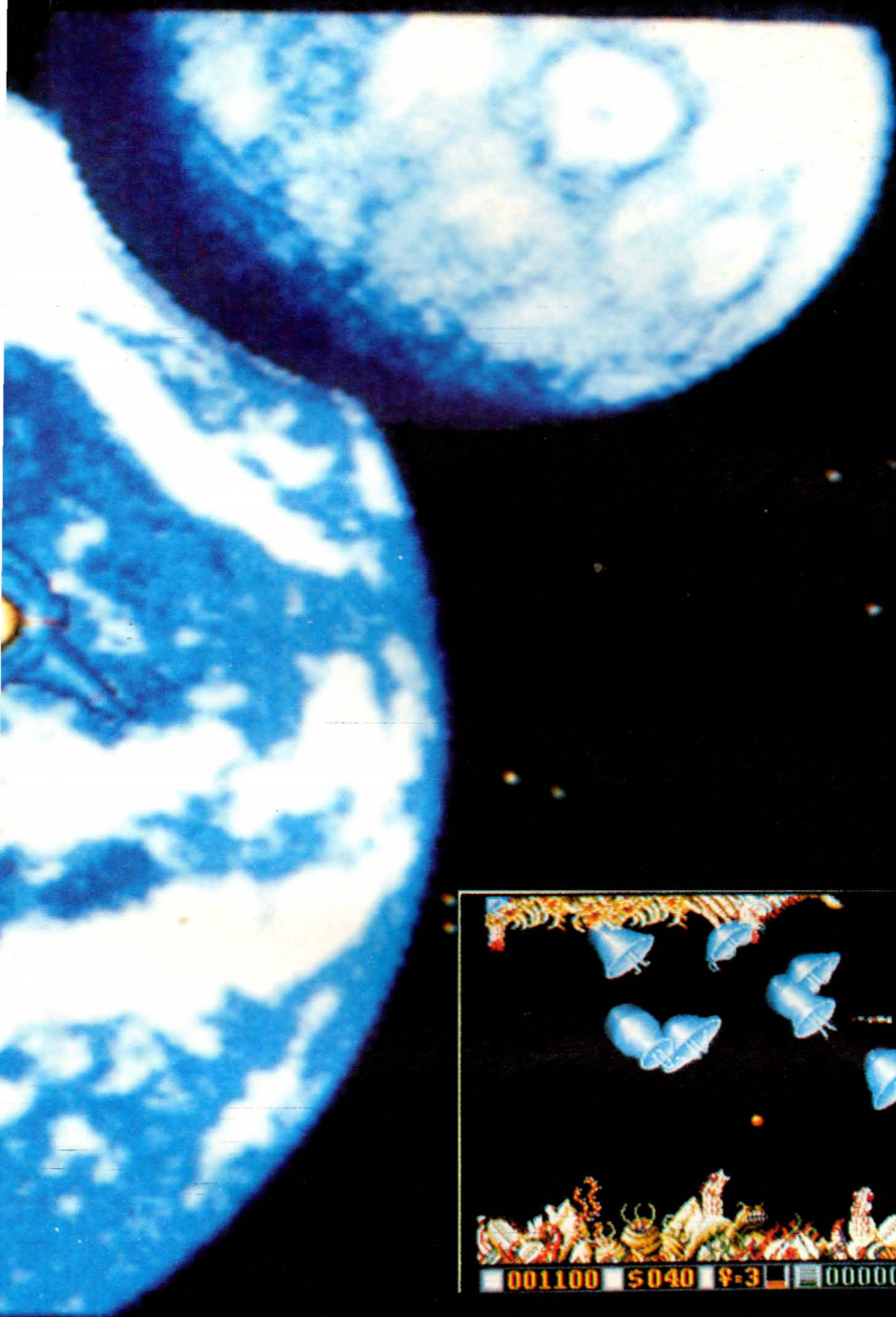
JOYSTICK PORTA 2

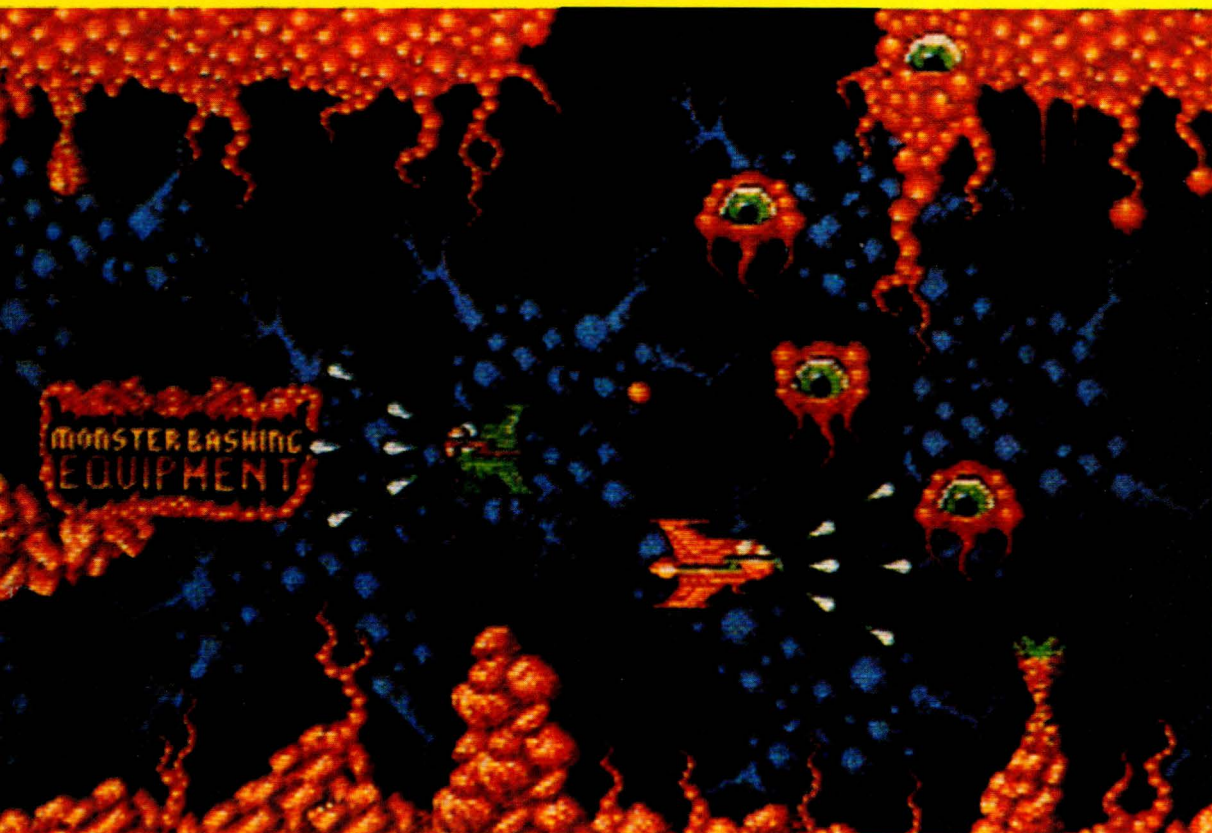
F1	riparte
SPAZIO	seleziona

A aspettavo ansiosamente che prima o poi facessero uno shoot 'em up che presentasse solo violenza gratuita, ed il momento è arrivato! Generalemente, se sei l'ultimo guerriero stellare, hai la tua gente, il tuo pianeta o qualcos'altro da proteggere, per cui il fatto di distruggere centinaia di alieni è sempre legato ad una buona causa. **Blood Money**, invece è esattamente il contrario e ti presenta un ambiente artificiale che ricorda in parte un allevamento di alieni aggressivi. Esistono quattro fattorie di questo genere che sono state presentate dai ragazzi del marketing un po' come parchi per il safari, ognuno nel proprio pianeta.

Sembra che l'evoluzione abbia fatto un'inversione ad U da qualche parte dopo il 20esimo secolo perché il cervello di Joe Public non è capace di vedere questi safari per quello che sono: trappole di morte senza speranza. Come compenso i proprietari ti daranno una navicella e la possibilità di accesso ad uno dei due safari meno selvaggi. Hai il compito di far saltare tutto ciò che puoi e devi riuscire a sopravvivere a tutta l'avventura, ti vengono promesse celebrità intergalattica e salute inimmaginabile. Fino ad oggi molti ci hanno provato ma nessuno ha portato a termine l'operazione.

Gibba sarà il tuo primo porto di richiamo. Riempito da un classico decoro a pannelli hi-tech, ti lancia direttamente nella parte più profonda. Dopo alcune ondate, prevedibili, di alieni e dopo che sono apparsi i camminatori, lo scorrimento forzato ti spinge in si-

Blood

tuazioni veramente complesse.
Sei fisso al muro posteriore, le braccia rotanti girano in modo pericoloso, e distraggono la tua attenzione dedicata a cavartela attraverso i passaggi lasciati dagli alieni che passano vicino a te. Nella maggior parte degli alieni si trova un certo quantitativo di denaro. Se colpisci uno di loro, ne uscirà una moneta che puoi raccogliere e il cui valore corrisponde alle dimensioni della bestia uccisa. Al momento della partenza hai un patetico rifornimento di pallottole che di solito

finisce prima che tu abbia potuto colpire un bersaglio per cui la possibilità di acquistare alcune nuove armi decenti deve essere afferrata al volo.

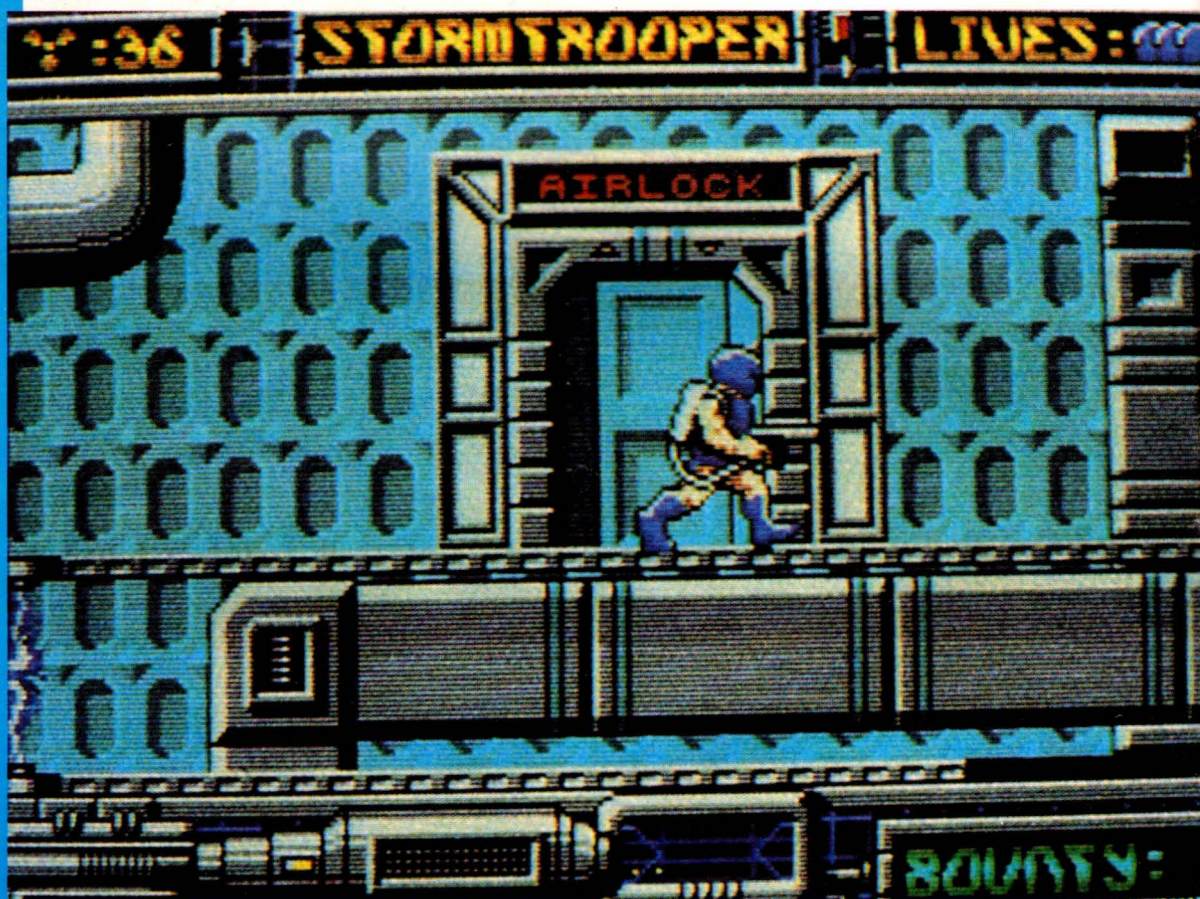
Per un certo prezzo puoi aggiungerti un altro paio di armi da fuoco, alcuni missili che sparano all'indietro, bombe, vite supplementari e acceleratori. Ma se ti fanno saltare in aria subito dopo che hai acquistato le tue nuove armi, ti ritroverai senza una lira, a miglia di distanza dal negozio più vicino e armato solo dei sistemi di base.

C'è inoltre tutto quello che ti puoi aspettare da uno shoot 'em up, dalla navicella madre al livello rosso e al modo simultaneo per due giocatori. L'elicottero del primo livello viene sostituito da un sottomarino nel secondo livello, quindi da un jet e infine da una piccola navicella spaziale.

I grafici sono, per tutta la durata del gioco, molto attraenti, spesso animati in modo brillante, ma non fanno niente per rompere lo schema predefinito. I suoni all'interno del gioco sono utili, anche se non eccezionali, mentre la colonna sonora del titolo, di David Whittaker è senz'altro qualcosa di particolare. Dopo la sequenza del titolo, con la navicella del giocatore che ondeggia in una cintura di asteroidi a 3D, comincia il gioco conforme alle regole stabilite, e questo è un po' deludente.

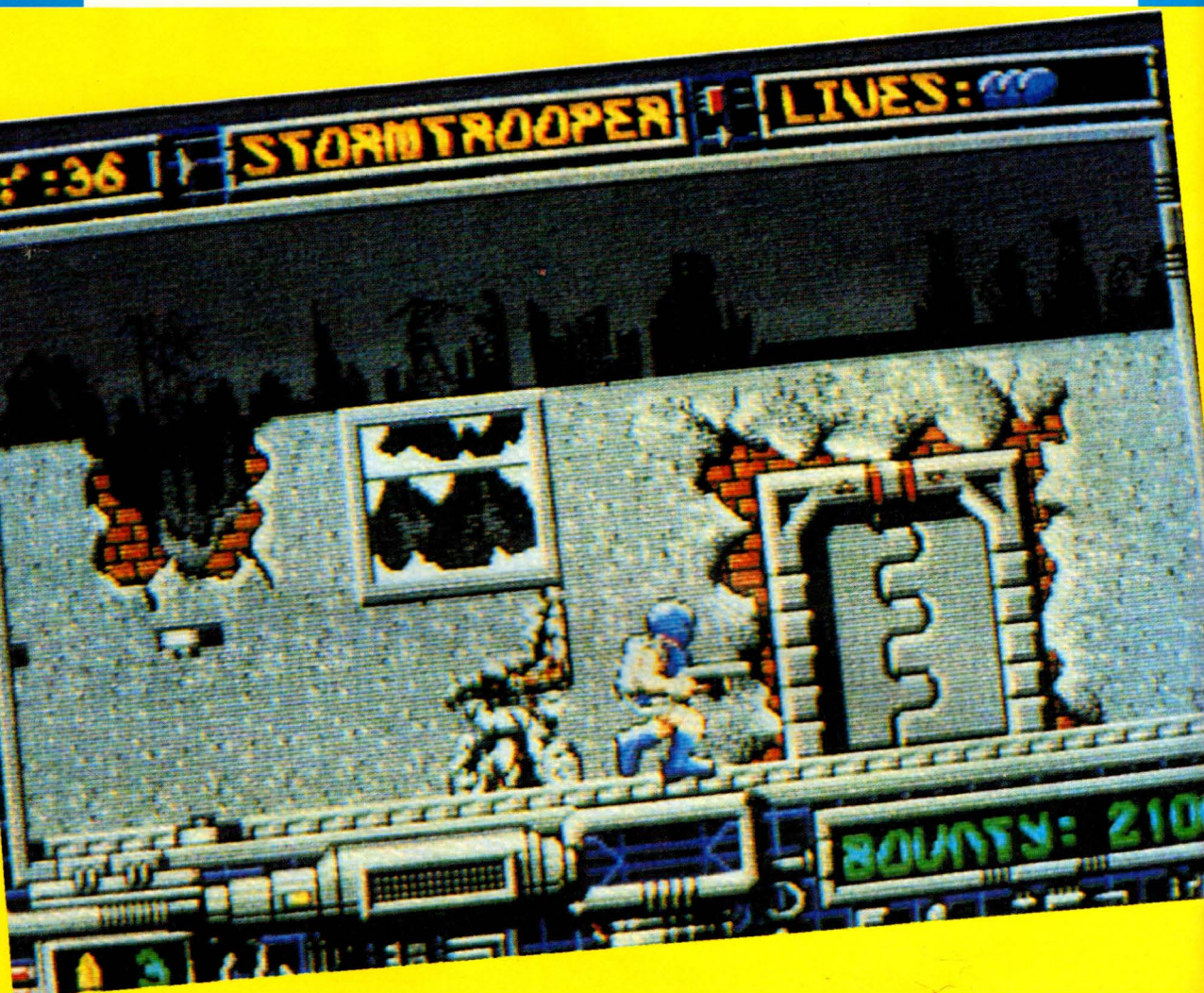
La misurazione della difficoltà di uno shoot 'em up può essere fatta solo difficilmente. Se gli alieni sono combattenti pericolosi, dovresti essere ben equipaggiato. E in alcuni momenti lo sei: se fai una buona selezione delle nuove armi che ti servono non ci sono problemi. Ma se le perdi rimani con un armamentario assolutamente inadeguato, anche solo ed esclusivamente per l'autodifesa. Le armi dovrebbero essere disponibili più facilmente. Il tipico package della Prognosis (con un poster della copertina) più i grafici e il suono impressionanti rendono **Blood Money** un classico. In comopetizione con **R-Type** e **Forgotten Worlds**, può vincere solo per un ingrediente, essenziale, la giocabilità.

TRA UN MESE
IN EDICOLA
AMIGA
SUPER GAMES
2
GIOCHI
CON ALTRI 5 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI
PER IL VOSTRO AMIGA
ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!!

STORMT

Di fronte a un gioco dallo scrolling parallelo abbastanza soddisfacente, dalla grafica ben dettagliata e dalla meccanica di gioco molto convenzionale verrebbe voglia di sbadigliare, eppure **Stormtrooper** è qualcosa di più della somma delle sue parti. D'accordo, l'intreccio (eroe solitario contro robot e guardie) e l'ambientazione (la solita città disastrata) sono visti e rivisti, però si tratta di un gioco dav-

TROOPER

vero difficile, forse uno dei più difficili dell'anno.
Se già conoscete **Cybernoid**, sapete che non occorre un grande intreccio: il nostro uomo spara, corre, salta e schiva affrontando numerosi avversari umani e meccanici; agli umani basta sparare (badando però a non esaurire le munizioni), mentre coi robot, spesso indistruttibili, non si può far altro che evitarli saltandogli sopra.

Se la cosa vi sembra facile, vi sbagliate di grosso: se non si vuole finire subito distrutti, i droidi vanno saltati al momento giusto e non un secondo prima o dopo — come in **Manic Miner**. Questo è solo un esempio delle difficoltà introdotte nel gioco. In questo caso particolare, possiamo solo dirvi di tener sempre d'occhio lo scanner in fondo allo schermo, che vi avvisa del sopraggiungere di un droide: saltate solo quando lo scanner vi dice di farlo e (forse) ve la caverete. Mentre il tempo ovviamente stringe, vi imbatterete in difficoltà sempre più complicate — come ad esempio un certo problemino che

per essere risolto richiede ben venti movimenti diversi!
È un gioco ampio, suddiviso in parecchi livelli ciascuno dei quali potrà impegnarvi per ore ed ore, o addirittura per giorni. Man mano che vi impratichirete di **Stormtrooper**, imparerete a non perdere mai di vista lo scanner, che diventerà la vostra ancora di salvezza: non c'è altro modo per poter progredire in questo gioco.
Dal punto di vista grafico, **Stormtrooper** non offre nulla di nuovo, gli effetti sonori di David Whitstaker sono come al solito buoni ma un po' risaputi. Insomma, **Stormtrooper** non avrà il dono dell'originalità, però è terribilmente impegnativo e appassionante.

DATASTORM

Il giocatore (o due giocatori, se si sceglie questa opzione) pattuglia un pianeta che scrolla orizzontalmente nei due sensi per proteggere otto capsule dalle scorrerie di vari alieni bizzarri ed estremamente violenti; i più sinistri cercano di raccogliere le capsule e portarle via, in cima allo schermo, poi attaccano la vostra astronave a grandissima velocità, sparandovi addosso raffiche di laser molto precise.

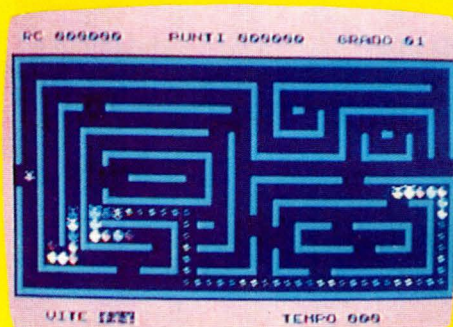
D**atastorm** è in sostanza una versione a 16 bit di **Dropzone**, la classica variazione della US Gold sul tema di **Defender** e **Stargate**, con in più alcune brillanti aggiunte. In materia di originalità, la VDT si merita una insufficienza secca, però ha prodotto il miglior gioco avventuroso che si sia mai visto fuori di un bar.

Per aiutarvi ad avere il polso della situazione, in fondo allo schermo c'è uno scanner radar. La vostra nave è armata di laser, di cinque bombe intelligenti e di uno schermo di invisibilità (una barra in fondo allo schermo vi mostra quanto vi rimane di questa facoltà). Dopo ciascun livello verrete premiati con degli schermi di invisibilità supplemen-

tari, e per ogni diecimila punti totalizzati si vincono una vita in più e una bomba intelligente. Raccogliendo le sfere che di tanto in tanto appaiono si ottengono invece dei missili, degli schermi, dei laser e la facoltà del fuoco automatico. A certi livelli appaiono delle gigantesche navi-madre di tre tipi: un grande disco volante rosso, una specie di polipo spaziale e un enorme teschio. Tutte sono in grado di reggere numerosi colpi prima di esplodere. Passando di livello in livello, appaiono nugoli di alieni sempre più aggressivi e sempre più precisi, che metteranno a dura prova i vostri riflessi.
La grafica è molto veloce e realistica, ricca di dettagli. Il gioco si presenta splendida-

mente, con una tabella dei punteggi automemorizzata, delle brillanti istruzioni grafiche, un selettore di livello e di velocità e quattro diverse opzioni-giocatori.

Datastorm è il tipo di gioco che non invecchia mai e che continua a dare soffisfazione per anni ed anni. I livelli non sono mai uguali, e non ci sono i percorsi obbligati di tanti altri giochi a scrolling orizzontale. Nulla è prevedibile, dovrete sempre cavarvela da soli e non saprete mai da che parte spunteranno i prossimi alieni. Dal punto di vista grafico e sonoro ci possono anche essere giochi avventurosi più seducenti, ma in termini di pura adrenalina e di azione furibonda, **Datastorm** li batte tutti.

SLAIM

Le risorse energetiche terrestri sono purtroppo ormai insufficienti per il fabbisogno delle popolazioni. Da altri mondi, dove l'agricoltura ha buoni esiti, vengono quindi abitualmente importati cereali, verdure, frutta, prodotti che conservati, disseccati, salati o caramellati vengono custoditi in immensi silos. Questi magazzini sono molto ben riparati igienicamente e non si era mai verificato un caso di contaminazione. Nel silos C95 però da qualche tempo si vedono aleggiare moscerini poco graditi e dopo una serie di ricerche sono stati scoperti dei vermoidi che lasciano uova dappertutto. Il robot Pinko ha avuto il compito di raccogliere le uova di questi esseri per impedire che si moltiplichino contagiando magari anche gli altri silos. Attento però non farlo scontrare con i vermoidi o riusciranno a disattivarlo.

JOYSTICK PORTA 1

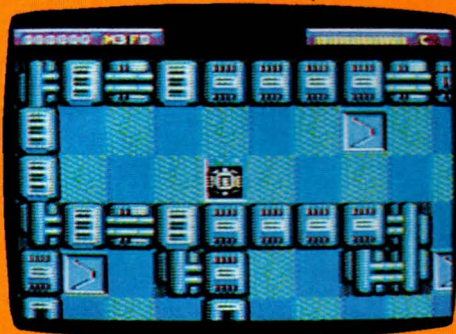
FUOCO inizio gioco

ODIN

Osgar, il signore di Walgard, ha sferrato un nuovo decisivo attacco alla conquista delle terre del re Lear. Il sovrano, dopo una strenua difesa, ha dovuto però ritirarsi nella città fortezza di Lisgard circondato da truppe nemiche. Ma i benevoli dei, favorevoli a Lear, hanno deciso di inviare in suo aiuto l'invincibile eroe Odin con l'intento di riportare la pace a est delle Montagne Azzurre. Il tuo eroe potrà camminare, correre, sgominare i nemici in fuga, che non dovrà mai incontrare in duello diretto. Ricordati che le forze di Odin saranno limitate e che potranno essere reintegrate solo dopo aver bevuto ad una delle magiche fontane sparse ovunque.

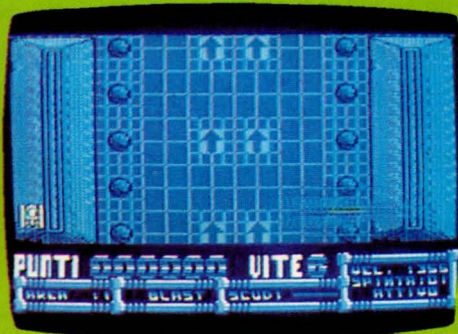
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

DELTA

Mentre una pattuglia esplorava, come di consueto, le colonie esterne rivelò una debole fonte di energia proveniente da un luogo ritenuto fino ad allora privo di vita. Tu sei stato inviato con la tua sonda dotata di motori a sospensione e getti per i movimenti laterali ad esplorare le città di questo luogo profondo cercando di scoprirne i segreti tecnologici. Nelle viscere della città ci sono trappole energetiche e androidi che devi evitare o distruggere. Se la tua sonda subisce dei danni ti vengono mandati dei ricambi all'ultimo ascensore esplorato. La tua sonda dispone di un congegno di presa che viene azionato premendo il pulsante di fuoco 2 volte, dopodiché l'oggetto su cui è posizionato il congegno lampeggia e un minischermo ti dà le informazioni sul congegno. Attento, usa i robot mobili come scudo. Riuscirai ad uscire?

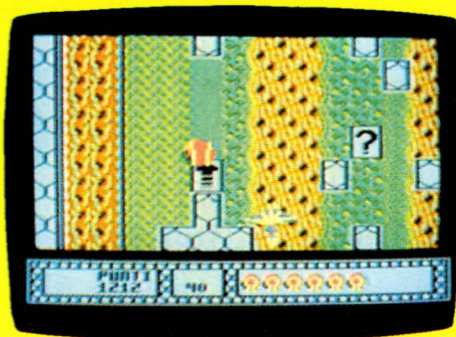
JOYSTICK PORTA 1

F1	dispone trappola
F3	dispone trappola random
SPAZIO	prende/lascia androidi
RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco

TANK

S.O.S. — MAYDAY — MAYDAY — qualcuno o qualche cosa ci sta attaccando... aiuto... accorrete... ci è imposs... questo è l'ultimo messaggio giunto sulla terra dalla base lunare. Sul radar tutto sembra tranquillo, forse troppo tranquillo. Bob Gerdof ha quindi deciso di salire a bordo della sua astronavetta e di farsi paracadutare a bordo di un tank per scoprire che cosa sia accaduto. Arrivato sulla base troverà subito ad aspettarlo vari alieni che lo attaccheranno, distruggendolo se non sarà rapido nel difendersi. Ma Bob dovrà oltre ad eliminare tutti gli alieni volanti, evitando le mine seminate ovunque, riuscire a capire che cosa è accaduto e dove sono giunti gli uomini della colonia. Ardua ma non impossibile impresa per il nostro eroe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BUMP!

Lo sport nazionale del pianeta Rubber consiste in una entusiasmante gara in cui i contendenti a bordo di gigantesche sfere di gomma devono compiere l'intero periplo del pianeta, rimbalzando sulle piattaforme antigravità situate a migliaia di metri di altezza. Per complicare il gioco ogni concorrente dovrà vedersela con le immancabili meteoriti e gli onnipresenti corpi vaganti che dovranno essere evitati accuratamente. Per aumentare il proprio punteggio sono disponibili una serie di piastre-sorpresa contrassegnate da un punto interrogativo, che potranno però a volte celare sgradite sorprese. Per mettervi di far pratica in questo entusiasmante sport la prima partita risulterà semplificata.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FUTURE JOB

Il corso di astronauta è stato duro e fantastico, ma dopo tanti sforzi sei finalmente riuscito a superare brillantemente gli esami finali, e sei stato promosso. Subito dopo ti viene affidato una specie di shuttle alla guida del quale dovrai partire dalla base lunare per il tuo turno di sorveglianza. Da tempo infatti strani satelliti ruotano attorno al nostro pianeta e tu dovrai recuperarli prima di essere attaccato dagli astrorazzi alieni che difendono le loro spie. Non dimenticare il randez-vous con l'astronave madre lunare dalla quale potrai attingere munizioni e rifornimenti prima che tu ti schianti al suolo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GURU

Il pianeta Darkover è stato attaccato. Finalmente l'egemonia dei darkoveriani sul resto del mondo e della galassia sta per terminare. Dopo secoli di soprusi gli indifesi e più deboli sono riusciti a trovare un modo per spezzare le catene dei tiranni. Lavorando segretamente, rischiando pericoli e torture inimmaginabili, gli scienziati confederati hanno messo a punto un velivolo molto potente, attrezzato con raggi laser, fasar, missili terra/aria e a ricerca di calore, un'attrezzatura cioè in grado di aumentare le forze della difesa nella base sotterranea di Darkover. Ma un velivolo da solo non è sufficiente, tu il più bravo pilota astrospaziale sei stato messo alla guida di questo pontente mezzo. Scruta l'orizzonte e guardati alle spalle perché il nemico non ha confini, potrà giungere da ogni lato.

JOYSTICK PORTA 2

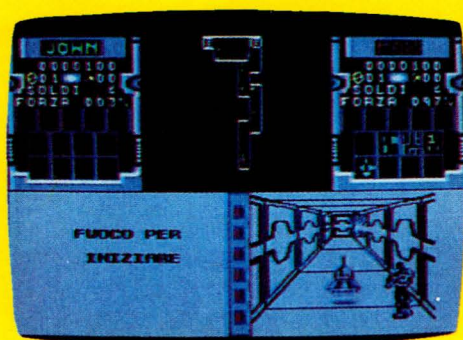
FUOCO	inizio gioco

SKRAMBLE

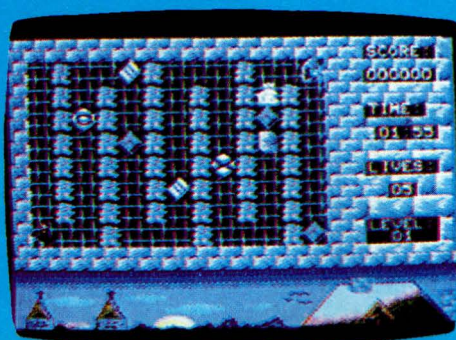
Mentre il grosso della forza astrale è impegnata a combattere nei pressi di Centaurus un contingente alieno tenta la conquista dell'asteroide K52 ultima fonte dei rifornimenti essenziali al mantenimento della flotta. Di fronte all'attacco nemico il tenente Skramble alla guida della sua protonave da difesa sfreccia nel cielo mentenuto in azione dal ponte di energia garantito dal generatore su monorotaia. Volando avanti e indietro il nostro eroe dovrà distruggere ogni UFO nel cielo e sulla terra, badando anche ad impedire la distruzione della monorataia per non limitare la sua capacità di movimento. Manovrare il generatore sul terreno potrebbe infatti causare un pericoloso sovraccarico di calore. Per rigenerare la monorotaia disporrà di un numero limitato di fasori di materia, come pure limitato sarà il numero delle bombe mesoniche, capaci di distruggere ogni nemico nel campo visivo.

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
RESTORE	fine gioco
RUN/STOP	distruggere navetta
SPAZIO	inizio gioco
F1	fasori materia
F7	bombe mesoniche

MERCENARIES

La città sotterranea è composta da intricati corridoi che si collegano tra di loro per mezzo di porte blindate e teletrasportatori. I corridoi sono pattugliati da robot, il cui capo è il tuo obiettivo. Raggiungi l'ascensore per passare al livello successivo. Nel labirinto troverai riserve di energia, chiavi e monete per acquistare mappe e più sofisticate armi. Al termine di ogni livello entra nel magazzino per i rifornimenti del caso. Parti munito di una pistola laser, in seguito potrai aumentare la tua potenza di fuoco raccogliendo le armi che trovi sul tuo cammino, e disponi di un solo "zapper" che stordisce temporaneamente i tuoi nemici. Finalmente incontrerai il "capo" e solo se riuscirai a sconfiggerlo proseguirai nella tua avventura.

JOYSTICK PORTA 1

P	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
SPAZIO	fuoco
FUOCO + INDIETRO	zapper

GASP!

Per mettere alla prova prontezza di riflessi, capacità di ragionamento ed intuito, abilità nel muoversi il professor Gasp ha messo a punto un nuovo giochetto a cui sottoporre tutti gli studenti che vogliono iscriversi al corso di informatica. Lo studente di turno deve muovere un pennuto sullo schermo del computer. Il pennuto deve muovere mattoncini e le altre cose che trova sullo schermo, oppure distruggerle, il tutto per riuscire a mettere i 3 simboli uguali uno di fianco all'altro. Ma il pennuto dovrà stare molto attento agli altri personaggi mobili che sono come lui sullo schermo, anzi dovrà cercare di intrappolarli per impedire che lo acchiappino facendogli la pelle. Se il pennuto riuscirà nel suo intento verrà promosso al livello successivo, fino a quando il professore non giudicherà che è soddisfatto dei tuoi risultati.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco spara

UNDERWATER

La bella Miriam e lo sfortunato Gerry si trovavano al mare per prendere il sole, quando il nostro amico cade in acqua. Non essendo molto ben capace di nuotare andò subito a picco come un sasso ed ebbe l'unica fortuita presenza di spirito di afferrare una bottiglia che conteneva dell'aria. Ma ecco che la sua amata accortasi dell'accaduto da brava nuotatrice, come dimostrerà la pinna di pesce, se getta in acqua al suo salvataggio. Ma le creature marine, disturbate dalla sua presenza, cercheranno di attaccarla e dovrà fare del suo meglio per seguire il suo istinto amoroso e raggiungere Gerry per salvarlo. Falle raccogliere tutto quanto ti può sembrare utile, soprattutto la birra che le dà energia, ma fai alla svelta raggiungi Gerry prima che l'aria si esaurisca.

JOYSTICK PORTA 2

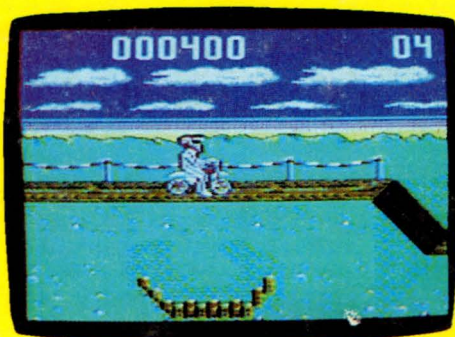
FUOCO	raccoglie/lascia oggetti

MISSIONE

La guerra tra la Federazione interstellare ed i Nebuliani si trascina ormai da diversi anni con alterne vittorie. Molte sono state le vittime su entrambi i fronti e molti gli sforzi prodotti per prevalere l'uno sull'altro ma senza successo! I laboratori scientifici della Federazione nel frattempo non sono stati inattivi; essi hanno infatti messo a punto una potente astronave da caccia di nuova concezione. Infatti non si sono limitati ad armarla con un potente cannone ad impulsi elettrodinamici (ultimo ritrovato della tecnica) ma hanno anche aumentato notevolmente la manovrabilità e la protezione della corazza. Questa eccezionale macchina da guerra ti viene affidata per un collaudo da eseguire direttamente sul campo di battaglia. Devi infatti penetrare nella base Teta attraverso il tunnel d'accesso. Come già saprai questo tunnel è molto ben difeso dal nemico e tutti i nostri precedenti tentativi di penetrazione sono purtroppo andati a vuoto. Con il nuovo caccia la missione non è più impossibile ma ci vorrà tutta la tua abilità per portarla a termine.

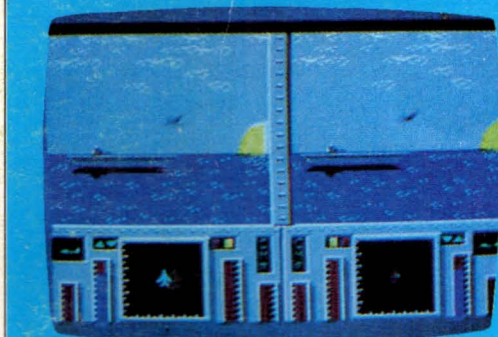
JOYSTICK PORTA 2 non necessario
TASTI UTILIZZATI

1	selezione tastiera per manovrare
2	selezione joystick per manovrare
3	definizione tasti di monovra
Q	alto
A	basso
O	indietro
P	avanti
SPAZIO	sparo
RUN/STOP	attiva la pausa
SPARO	disattiva la pausa
CTRL	termine del gioco

OUTSIDER

Con l'arrivo dell'autunno e dell'inverno hanno termine le gare automobilistiche e di motociclismo su pista a causa del maltempo e delle intemperie. Sembra invece che la cattiva stagione non preoccupi gli appassionati di motocross, che nel fango, nelle difficoltà del percorso vedono proprio lo scopo per meglio dimostrare le proprie abilità di cavalieri del mezzo meccanico. Ecco quindi che noi abbiamo pensato a questa gara, dove potrete mettere a dura prova, come se foste a bordo della vostra moto, prontezza di riflessi, capacità di ragionamento, e conseguentemente scelta delle mosse più opportune. Sul vostro percorso troverete ostacoli di ogni genere, ma siamo certi che nulla potrà scoraggiarvi e che ce la metterete tutta per giungere vincitori alla fine.

JOYSTICK PORTA 1

1	joystick
2	tastiera
Q	su
W	destra
E	sinistra
A	basso
SPAZIO	inizio gioco

DOGFIGHT

Sei un pilota americano e hai in dotazione un magnifico Jet F-14, con un'alta potenza di fuoco e ottima manovrabilità dotato di cannoncini a tiro rapido, missili a ricerca di calore e razzi al magnesio ad alta temperatura. Decolla con il tuo aereo, osservando attentamente la strumentazione di bordo ed ingaggia una lotta con il nemico. Ricorda che prima di usare un'arma dovrai selezionarla, e che è preferibile attaccare il nemico dalle spalle. I cannoncini devono essere usati in attacchi a corto raggio perché si surriscaldano facilmente e possono grippare, tenete d'occhio la temperatura. I missili devono essere sparati solo quando hanno agganciato il nemico (segnale acustico fisso). I razzi invece sono utilissimi per sviare con il loro calore il missile nemico dai motori del tuo jet, ma sparateli a tempo. Ed ora, buon combattimento.

JOYSTICK PORTA 1

gioc. 1	**gioc. 2**
RUN/STOP	= aumenta potenza
C=	/ diminuisce potenza
Q	↑ seleziona armi